

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE EDUCACIÓN



La Historieta como Estrategia para explicar la Causalidad Histórica

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR EL TÍTULO DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD PARA LA ENSEÑANZA DEL
ÁREA DE HISTORIA, GEOGRAFÍA Y ECONOMÍA PARA
DOCENTES DEL NIVEL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
DE EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR**

AUTOR:

CESAR AMADO CARBAJAL

ASESOR:

ROBERTO KARLO MORE BARRANTES

Lima, Agosto, 2018

RESUMEN

El proyecto de innovación educativa se denomina “La historieta como estrategia para explicar la causalidad histórica”, surge debido al bajo nivel de desempeño que presentan los estudiantes del segundo grado del nivel secundaria de la IE 3082 “Paraíso Florido”, en la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos. El objetivo central de este proyecto es la aplicación de estrategias de aprendizaje pertinentes para elaborar explicaciones considerando la causalidad de los hechos o procesos históricos. Asimismo, los conceptos que sustentan la innovación son estrategias de aprendizaje, historieta, pensamiento histórico, causalidad, competencias, y capacidades. Para la construcción del proyecto se elabora una matriz FODA, se exponen secuencialmente el análisis del árbol de problemas y árbol de objetivos. Luego, se realiza la matriz de consistencia considerando la lógica de intervención, indicadores, medios de verificación y supuestos. Posteriormente, se elabora la reseña bibliográfica de artículos y libros que brindan sustento teórico al problema planteado y la solución seleccionada para su aplicación. Se presenta el trabajo académico con la caracterización de la realidad educativa, el marco conceptual y el proyecto de innovación. Al finalizar la implementación del proyecto se espera contar con docentes capacitados en estrategias de aprendizaje que promuevan la elaboración de explicaciones históricas bajo principio de causalidad, que incorporen en sus programaciones curriculares estrategias innovadoras que promueven el desarrollo de la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos y que implementen sus sesiones de aprendizaje fomentando la participación activa y colaborativa de los estudiantes. Finalmente, este proyecto innovador pretende lograr en los estudiantes un alto desempeño en la competencia para construir interpretaciones históricas, desarrollar el pensamiento histórico y entender la historia como un conocimiento que permita comprender los antecedentes de la realidad y explicar las causas y efectos de los hechos o procesos históricos estudiados.

ÍNDICE

Introducción	I
Primera parte: Ubicación del proyecto en el contexto educativo	
1. Realidad socio-económica y cultural del entorno	1
1.1. Características poblacionales	1
1.2. Características del entorno cultural	1
2. Realidad del centro educativo	2
2.1. Elementos visionales	2
2.2. Reseña histórica	2
2.3. Información estadística	3
2.4. Infraestructura y equipamiento	4
2.5. Vinculación con la comunidad	4
3. Realidad del profesorado	4
4. Perfil de los estudiantes	4
Segunda parte: Marco conceptual	
1. La historieta como estrategia para desarrollar la causalidad histórica.	6
1.1. Estrategias de aprendizaje	6
1.2. La historieta	8
1.3. La historieta como estrategia	9
1.4. La causalidad en la Historia	10
1.5. Técnicas para desarrollar la causalidad en la historia	12
1.5.1. Diagrama del Por Qué	12
1.5.2. Diagrama Causa-Efecto	14
2. Importancia de las explicaciones históricas	15
2.1. Competencias y capacidades del área de Historia Geografía y Economía	18
2.2. Capacidad para elaborar explicaciones históricas	20
2.3. La explicación causal y multicausal de la Historia	21
Tercera parte: Diseño del proyecto	
1. Datos generales de la Institución Educativa	24
2. Datos generales del proyecto de innovación educativa	24
3. Beneficiarios del proyecto de innovación educativa	24
4. Justificación del proyecto de innovación educativa	25
5. Objetivos del proyecto de innovación educativa	27
6. Alternativa de solución seleccionada	27

7. Actividades del proyecto de innovación	28
8. Matriz de evaluación y monitoreo del proyecto	29
9. Plan de trabajo	33
10. Presupuesto	34
Fuentes consultadas	36
Anexos	38



INTRODUCCIÓN

Muchas veces los docentes del área de Historia, Geografía y Economía, programan actividades en sus planes de clases, creyendo a priori que los estudiantes lograrán con éxito el aprendizaje esperado; esta planificación, en la mayoría de casos implica la explicación de las causas y efectos de los hechos o procesos históricos estudiados, información que encuentran en los textos proporcionados por el Ministerio de Educación y en otros materiales educativos que el docente utiliza. Sin embargo, al desarrollarse las sesiones, el docente va encontrando algunas barreras que dificultan que los estudiantes logren culminar con satisfacción los objetivos establecidos en sus sesiones de aprendizaje.

El tema de interés de este proyecto está enfocado al desarrollo de la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos, el cual compete al área de Historia, Geografía y Economía, puesto que, de acuerdo al Ministerio de Educación (2017), en la publicación de los resultados de las pruebas ECE en el año 2016, se puede evidenciar que, la mayoría de los estudiantes del segundo grado de secundaria no logran los aprendizajes previstos en el tiempo programado, situación que es materia de preocupación para los docentes del área.

Asimismo, según las observaciones realizadas, es recurrente que los estudiantes principalmente del segundo grado de secundaria presenten bajo nivel de desempeño en la capacidad mencionada, identificándose como causa priorizada que los docentes no aplican estrategias de aprendizaje pertinentes para elaborar explicaciones históricas.

El mencionado problema se determinó mediante el desarrollo de un árbol de problemas (Anexo 2), teniendo en cuenta las observaciones realizadas, priorizándose la más recurrente de acuerdo a su importancia, viabilidad y potencial de mejora. Posteriormente, se realizó un análisis de las causas y efectos del problema identificado.

Al hacer un análisis de la mencionada dificultad se ha llegado a la conclusión de que esto se produce debido a que, el docente no aplica estrategias de aprendizaje pertinentes para elaborar explicaciones considerando la causalidad de los hechos o procesos históricos.

Además, la poca motivación y desinterés que los estudiantes muestran por el desarrollo de las clases y el bajo nivel en comprensión de textos que ellos evidencian, también son factores que influyen en el bajo nivel de desempeño en la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos, lo cual,

trae como consecuencia que los estudiantes no logren explicar las causas y efectos sobre hechos o procesos históricos estudiados.

Todo lo mencionado, ha llevado a formular los objetivos del proyecto y plantear el fin último; asimismo frente al problema identificado se ha planteado el propósito y para alcanzar este propósito se ha considerado conveniente alcanzar un objetivo central.

Por lo expuesto, como se puede observar en el árbol de objetivos (Anexo 3), para alcanzar el propósito de lograr que los estudiantes del segundo grado de secundaria de la IE 3082 “Paraíso Florido” presenten alto nivel de desempeño en la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos y de esta manera llegar al fin último, es decir que, los estudiantes logren explicar las causas y efectos de los hechos o procesos históricos estudiados es conveniente la aplicación de estrategias pertinentes que favorezcan al desarrollo de la capacidad objeto de estudio y, en consecuencia, la superación del problema.

Para fundamentar el diseño y la implementación de este proyecto innovador titulado “La historieta como estrategia para explicar la causalidad histórica” cuyo propósito implica abordar el problema que presentan los estudiantes y contribuir a su mejora, es importante conocer el contexto educativo donde se ubica el proyecto, lo cual se presenta en la primera parte y los principales conceptos con las que guarda relación. Para ello, en la segunda parte se presenta la reseña bibliográfica de artículos de revistas, libros, y otros documentos que brindan sustento teórico para su aplicación; mientras que el diseño se encuentra en la tercera parte de este trabajo.

PRIMERA PARTE: UBICACIÓN DEL PROYECTO EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

1. REALIDAD SOCIO-ECONÓMICA Y CULTURAL DEL ENTORNO

1.1. Características poblacionales

De acuerdo al plan de desarrollo concertado del distrito de San Martín de Porres al 2021, la gran mayoría de familias que residen en el distrito habitan en casas independientes (84.2% de las viviendas); asimismo, el 65.1 % de la población distrital posee viviendas propias mientras que más del 25% del total de las viviendas particulares se encuentran alquiladas. Por otra parte, el 92.9%, de las viviendas del distrito, tienen como material de construcción el ladrillo o el cemento; respecto a los servicios básicos, el 80.1% de las viviendas cuentan con abastecimiento de agua y conexión de servicios higiénicos a través de red pública dentro de la vivienda y finalmente, el 98.1% de las viviendas del distrito cuentan con servicio de electricidad (Municipalidad de San Martín de Porres, 2011).

Dentro de las principales actividades económicas, las comerciales representan el 57.70% del total, siguen en orden de importancia, los servicios de alojamiento y comida con el 9.44%, la industria manufacturera con 8.28% y los servicios de información y comunicación con 6.32%.

La población del distrito de San Martín de Porres según estimaciones oficiales del Instituto Nacional de Estadística (INEI), alcanza los 646,191 habitantes, asimismo, un 56.7 % de los pobladores provienen del interior del país. Las ocupaciones de los padres están mayormente vinculadas al comercio y a trabajos no calificados; los cuales concentran más de un tercio de la PEA ocupada distrital. También tienen importancia significativa las ocupaciones de obreros y operarios de la industria manufacturera con 12.7% y de la construcción con 11.7%. Asimismo, se acredita una importante participación de profesionales y de técnicos de nivel medio en la PEA distrital (12 y 11.8% de la PEA, respectivamente).

1.2. Características del entorno cultural

Las manifestaciones y lugares culturales han recibido históricamente muy poca atención por el sector público, ante la falta de información se puede referir lo relacionado a los sitios arqueológicos y demás lugares para uso cultural administrados por la municipalidad, en ese sentido, San Martín de Porres cuenta con 11 sitios arqueológicos debidamente reconocidos y acreditados por el Ministerio

de Cultura, considerándose los más importantes de toda la provincia de Lima los sitios de Garagay y el Paraíso. Del mismo modo, cuenta con una biblioteca como único local para uso cultural administrado por la municipalidad. Su precariedad en capacidad y calidad de servicio se manifiesta en su escaso número de usuarios atendidos y de libros (tan sólo cuenta con algo más de 3,900 libros físicos y con ningún otro tipo de colecciones y/o materiales de lectura).

2. REALIDAD DEL CENTRO EDUCATIVO

2.1. Elementos visionales

La visión de la IE hace referencia que seremos al 2020, una Institución Educativa líder en la formación integral de estudiantes proactivos, capaces, competentes y con conciencia ambiental para afrontar los retos en un entorno cambiante y globalizado, dentro de una convivencia democrática. En tanto que la misión reconoce que somos una Institución Educativa, que brindamos a los estudiantes un servicio de calidad, promoviendo el desarrollo de capacidades, competencias y conciencia ambiental, basado en la práctica de valores y principios democráticos, con un equipo de profesionales con vocación de servicio y comprometidos en la renovación permanente de nuestra práctica pedagógica.

Ahora bien, los principios que se considera para el desarrollo de la institución son la ética, la equidad, la democracia, la interculturalidad y la conciencia ambiental; mientras que los valores hacen referencia a la práctica de la honradez, disciplina y laboriosidad.

2.2. Reseña histórica

La Institución Educativa N° 3082 "Paraíso Florido", fue creada por Resolución Directoral N° 172 del 05 de Abril del Año 2000, por la Unidad de Gestión Educativa Local N° 02 - Rímac, con La denominación inicial de "C.E. N° 3082 ", su creación se debe a la inquietud y preocupación de los habitantes de la Asociación de Vivienda "El Paraíso Florido" ubicado en el distrito de San Martín de Porres, al existir la necesidad de contar con un colegio de nivel secundario estatal en la zona.

El año de su creación funcionaron como secciones únicas el 1° y 2° grado, con un total de 27 estudiantes. La Institución Educativa, funcionó con un director quien a su vez enseñaba el área de Historia y Geografía, un profesor de Lengua y Literatura y una profesora quien estaba a cargo de Ciencias Naturales y Matemática. En el año 2002, con el aporte de los padres de familia, de la UGEL N° 02 y de la comunidad en general, se construyeron 2 aulas de material noble, donde

funcionaría la Dirección y la Biblioteca. Del mismo modo se construyeron los servicios higiénicos y un aula provisional, de esta manera la institución comienza a impartir la enseñanza contando con 7 secciones alcanzando a dictarse hasta el 4to. Grado de Educación Secundaria.

En los primeros meses del Año 2007, en el marco de shock de inversiones, se inició la construcción de un local moderno con el presupuesto del gobierno central en un terreno de 1,350 m² inaugurándose el local en diciembre del 2010. Actualmente la Institución Educativa cuenta con una plana docente de destacada trayectoria profesional y de primer nivel; asimismo, cuenta con una población estudiantil de 533 alumnos, constituyendo su Presupuesto Analítico de Personal (PAP): 01 Director, 01 Subdirector, 29 Profesores, 01 personal administrativo y 03 Personal de Servicio, todos comprometidos a la formación integral de futuros ciudadanos insertados a una sociedad competitiva y globalizada.

Durante el Año 2012 la Institución Educativa ha destacado por su excelente participación en los Juegos Florales al ocupar el 1er puesto en teatro a nivel de la UGEL 02; del mismo modo, en el 2017, dos estudiantes del segundo grado fueron premiados por la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) Perú y la Fundación SM como ganadores del concurso de blogs "Qué estás Leyendo" 2016 con el blog "Una persona más soñando por un mundo mejor". El mismo año, mediante la RD UGEL 02 N° 011387 otra estudiante y su asesora docente fueron reconocidos y acreditados por obtener el primer puesto de la CATEGORÍA C de los Juegos Florales Escolares Nacionales de la etapa UGEL 02 en la disciplina Fotografía de Artes visuales con la obra "estudiante y ciudadano 100 por ciento peruano"

2.3. Información estadística

El 100 % del servicio educativo que brinda la I.E. 3082 "Paraíso Florido" corresponde al nivel de secundaria, los estudiantes se encuentran distribuidos en 18 aulas, de los cuales 4 corresponden al primer grado, el segundo grado con 4 secciones y el tercer grado con otros 4; asimismo, el cuarto y quinto grado cuentan con tres secciones cada una. Respecto a la población de escolar comprendido por 533 estudiantes, el 52.16 % son varones y el 47.84 % son mujeres. Por otra parte, de los 29 docentes, el 100% de los docentes cuentan con título pedagógico, de ellos, el 89.6 son nombrados y el 10.4 son docentes contratados.

2.4. Infraestructura y equipamiento

La institución educativa cuenta con un local moderno construido en un terreno de 1350 m², es un edificio de tres pisos, en el cual se distribuyen dos ambientes designados para la dirección y sub dirección, once aulas, un aula de innovación pedagógica, un laboratorio, una biblioteca, un ambiente para los auxiliares y uno para el área de Educación física. Respecto al equipamiento, cuenta con tres proyectores multimedia, cuarenta computadoras, 30 laptops, dos televisores inteligentes, textos y cuadernos de trabajo para el 90 % de estudiantes, libros en la biblioteca y algunos instrumentos de laboratorio.

2.5. Vinculación con la comunidad

La Institución Educativa está vinculada a la comunidad mediante alianzas estratégicas que se han establecido con las asociaciones e instituciones públicas y privadas, entre ellas se encuentran el centro de salud San Juan Masías, quienes periódicamente realizan campañas de prevención en la comunidad educativa; asimismo el centro de emergencia mujer (CEM) del distrito que cumple un rol importante mediante la labor preventiva en casos de violencia familiar y sexual; en el tema de seguridad, además de estar efectuándose un trabajo con los padres de familia (APAFA) a través de las brigadas, existe comunicación con la policía nacional y el serenazgo municipal; y en lo que respecta al aspecto espiritual, también se cuenta con el apoyo de la capilla “Virgen morena”.

3. REALIDAD DEL PROFESORADO

Respecto a la situación profesional de los trece profesores que tienen a su cargo las diferentes áreas curriculares del segundo grado de secundaria de la I. E. 3082 “Paraíso Florido”, once son nombrados y dos son contratados; cinco profesores nombrados tienen el grado de magíster mientras que ocho son licenciados en educación; cinco se encuentran en la tercera escala magisterial, un profesor en la segunda escala y cinco en la primera escala.

4. PERFIL DE LOS ESTUDIANTES

Sobre la situación concreta de los estudiantes del segundo grado de secundaria, se afirma que, está integrado por 117 alumnos, de los cuales, 59 son varones y 57 mujeres, los estudiantes en algunos casos son inmigrantes o hijos de inmigrantes trabajadores, que en la gran mayoría habitan en viviendas alquiladas, los padres cuentan el mejor de los casos con un nivel educativo superior técnica, puesto que la mayoría apenas alcanza la secundaria completa. Asimismo, mucho provienen de hogares disfuncionales caracterizados por la ausencia paterna, puesto

que, en algunos casos viven solo con las madres y en otros con los hermanos mayores. Sin embargo, a pesar de los problemas socioeconómicos y las dificultades, constituyen un material humano que hará posible alcanzar mejoras implementando este proyecto.

Por otro lado, respecto a las zonas de donde provienen los estudiantes, la gran mayoría de los alumnos del aula viven cerca de la institución, son pocos los que utilizan transporte para movilizarse, no obstante, las zonas en la cual se encuentran ubicadas sus viviendas, son consideradas de riesgo por la presencia de pandilleros, drogadictos, personas cuyos hábitos transgreden la normas y buenas costumbres. Del mismo modo, sobre la situación económica de la mayoría de estudiantes del aula, se podría afirmar que los padres cuentan con trabajos, en la mayoría de los casos inestables, pero que les permite contar con lo necesario en el hogar. Es oportuno citar algunos factores de riesgo que podrían incidir en el rendimiento de los estudiantes como los problemas familiares, alimentación inadecuada y desnutrición, además del mal uso del internet y la presencia de vendedores de droga y delincuentes en los alrededores de la IE.

Respecto a las fortalezas y áreas de mejora con respecto a los aprendizajes involucrados en el proyecto de innovación propuesto, es importante destacar que, se trata de estudiantes, que si bien es cierto, presentan conductas disruptivas, también es cierto que en el desarrollo de las sesiones, cumplen con las indicaciones del docente y por ende, muchos de ellos manifiestan una actitud positiva respecto a lo que se plantea en las sesiones de aprendizaje.

Es importante hacer referencia también al ambiente del aula como parte del contexto, el área de HGE en el turno de la tarde, cuenta con un aula exclusiva, puesto que se han implementado las aulas funcionales como parte de un proyecto que se había iniciado el año 2012. Además, cuenta con un proyector multimedia y laptop para contribuir a un desarrollo óptimo de los aprendizajes en los estudiantes.

SEGUNDA PARTE: MARCO CONCEPTUAL

1. LA HISTORIETA COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CAUSALIDAD HISTÓRICA

La estrategia de mejora seleccionada para el propósito del proyecto es el uso de la historieta, en ese sentido, es relevante considerar aspectos que fundamenten su pertinencia como tal en el desarrollo del aprendizaje que implique la explicación de la causalidad histórica.

Ahora bien, considerando los propósitos de este proyecto innovador, es importante lo señalado por Alonso (2010), ya que en ella afirma que, la elaboración de una historieta como estrategia podría propiciar el trabajo colaborativo entre estudiantes, dado a que la interacción entre los mismos se ve favorecida por la carga afectiva que implica el desarrollo de las actividades previas y durante la elaboración de la historieta.

Asimismo, es muy importante considerar la visión que tienen los diferentes investigadores sobre el concepto de estrategias de aprendizaje, de la historieta y de las técnicas que coadyuvarán al desarrollo de la historieta como estrategia, puesto que, estas teorías permitirán sustentar y desarrollar apropiadamente la estrategia pertinente para abordar el problema que se pretende abordar con el diseño y la posterior implementación de este proyecto innovación educativa.

1.1. Estrategias de aprendizaje

En el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, en la fase de diseño de las sesiones de aprendizaje, el docente de acuerdo a las capacidades del área, los campos temáticos y las características de los estudiantes determina el propósito o aprendizaje esperado de la sesión; para su logro es muy importante encontrar una ruta de acción que guíe a lograr el objetivo. En ese sentido, “las estrategias de enseñanza-aprendizaje son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes” (Pimienta, 2012, p. 3).

Por otra parte, el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM, 2010) define a la estrategia como un procedimiento organizado, formalizado y dirigido a alcanzar un propósito claramente determinado; su implementación en el desarrollo de la práctica pedagógica requiere de la aplicación de procedimientos y de técnicas que son elegidas y diseñadas por el docente. Por lo tanto, se concluye que, la estrategia de aprendizaje es el conjunto de

procedimientos, apoyados en técnicas, cuyo objetivo es lograr el aprendizaje esperado. En este sentido, es importante destacar que el concepto de técnica es considerado como un procedimiento didáctico que se presta a ayudar a realizar una parte del aprendizaje que se persigue con la estrategia.

Asimismo, de acuerdo a lo propuesto por Monereo et al. (1999), se puede afirmar que, implementar una estrategia en la práctica pedagógica, significa un poco más que conocer y aplicar técnicas o procedimientos en el desarrollo de una actividad establecida. Del mismo modo, afirman que, son muchos los investigadores que antes de explicar la definición de estrategia y cómo se utiliza, explican la diferencia entre una estrategia y una técnica. Es así que se puede entender que, la utilidad de las técnicas se realiza de modo más o menos instintivo, es decir, no se considera obligatorio que haya un aprendizaje esperado para su aplicación; por otra parte, si se trata de las estrategias, se afirma que estas son constantemente consecuentes y deliberadas, puesto que, están encaminadas a un propósito vinculado con el aprendizaje.

Todo lo expuesto, permite llegar a la conclusión que, las técnicas de aprendizaje son contempladas como factores dependientes de la implementación de una estrategia, al igual que los métodos, que también forman parte de la estrategia a seguir. En otras palabras, la estrategia es contemplada como un instructivo de actividades que se tiene que realizar para lograr un propósito, y que, su elección es previa a la elección de cualquier técnica o métodos para actuar.

Ahora bien, para Prats et al. (2011), si el docente pretende que sus sesiones de aprendizaje relacionadas a los hechos o procesos históricos, sean significativas en los estudiantes, este debería realizar un proceso de reflexión durante la fase de selección de estrategias, puesto que, estas son entendidas como el conjunto de actividades programadas para que los estudiantes logren aprendizajes esperados a través del desarrollo de capacidades. Es importante tener en cuenta que, en una estrategia están los procedimientos y actividades que contribuyen a alcanzar un propósito específico de aprendizaje; considera también los recursos que consolidarán la labor pedagógica, y todo lo necesario que contribuya a que el aprendizaje sea efectivo en los estudiantes.

En el proceso de la práctica docente, el uso de estrategias de aprendizaje se va incrementando en la medida que estos contribuyan a alcanzar los propósitos en los estudiantes, pues su implementación a través de actividades ya sea en forma

personal o grupal permitirá desarrollar las capacidades y competencias del área propuestas en el currículo nacional de educación básica.

Todo lo expuesto respecto al tema de estrategias reafirma su importancia en el desarrollo de la práctica pedagógica, esto motiva que el proyecto desarrolle una estrategia que aborde el problema priorizado para permitir a los estudiantes del segundo grado explicar la causalidad histórica. Para ello se está considerando a la historieta como estrategia que favorezca el aprendizaje de los estudiantes, además es importante que las actividades impliquen el uso de técnicas o procedimientos que coadyuven al logro del propósito de aprendizaje.

1.2. La historieta

Considerando las características y el contexto de los estudiantes, a través de este proyecto de innovación, se pretende implementar una estrategia que los encamine a desarrollar la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos y a su vez comprender la causalidad de los mismos. Asimismo, siendo la historieta la estrategia a desarrollar para lograr los propósitos, es importante conocer lo que señalan algunos autores.

Martín (1978) define la historieta como “una historia narrada a través de dibujos, personajes y textos que se relacionan, esta representación se da mediante una secuencia de momentos significativos según la selección realizada por los estudiantes”. Ahora bien, esta consideración que hace el autor apoya su elección como estrategia, puesto que, si se considera la información sobre hechos y procesos históricos, la historieta que se elabora y se observa en secuencias, puede ser un buen recurso didáctico que contribuya a comprender la causalidad de los principales hechos, por lo tanto, de acuerdo a los objetivos del proyecto, una estrategia pertinente para abordar el problema que presentan los estudiantes del segundo grado de secundaria.

Otra idea significativa para tener en cuenta es la que Arizmendi (1975) precisa:

Es una expresión figurativa, una narrativa en imágenes que logra una perfecta compenetración e interrelación de palabra y dibujo gracias, fundamentalmente, a dos convenciones: la viñeta que distingue la continuidad del relato en el tiempo y en el espacio y el globo que encierra el texto y delimita al protagonista (p.7).

Del mismo modo, otra definición sencilla que engloba lo mencionado considera a la historieta como “estructura narrativa formada por dibujo y texto,

encerrados en bloques llamados viñetas, y que utilizan para la comunicación del mensaje un lenguaje iconográfico característico” (Artabe, 2002, p.8).

En la misma línea Gubern ya resaltaba la pertinencia de la historieta en el aprendizaje en décadas pasadas, puesto que lo considera como una “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (1972, p.107).

En síntesis, se puede afirmar que, estos fundamentos teóricos sustentan a la historieta como estrategia innovadora para abordar el problema identificado y contribuir al desarrollo de la capacidad mencionada. En ese sentido es relevante entender la historieta como estrategia de aprendizaje.

1.3. La historieta como estrategia

Para entender la elección de la historieta como estrategia innovadora, es importante explicar su pertinencia y del mismo modo, mencionar sus ventajas en el desarrollo de capacidades y por ende de competencias. Al respecto, Coscarelli (2009) menciona:

La historieta como recurso didáctico más allá de su aparente simplicidad, supone un proceso complejo de abstracción y síntesis por parte del lector y permite acceder desde otro lugar al discurso narrativo, incorporar al aula un tipo de texto que resulta familiar por su frecuente circulación social, usar una metodología activa para el desarrollo de la comprensión y producción, combinando diferentes competencias y destrezas. También genera un entorno de aprendizaje más lúdico y divertido al incluir el humor y remitirnos a nuestro mundo infantil; mientras, por otra parte, posibilita el acceso a una lectura crítica. No olvidemos además que la gráfica ayuda a la comprensión y estimula la memoria. Leer la imagen implica convertir lo gráfico en conceptual, integrar los diferentes planos: el visual y el textual (pp. 4-5).

Asimismo, Baur (1978) considera que entre las ventajas que ofrece la historieta al proceso de aprendizaje de los estudiantes se encuentran lo siguiente: permite a los estudiantes interpretar ambas clases de comunicación, tanto unidas como por separado, es decir unifica lenguaje escrito e icónico; también favorece, igual que otras herramientas educativas, la capacidad analítica del alumno. Crea hábitos de lectura y su comprensión. Enriquece las posibilidades comunicativas del adolescente. Posibilita la combinación en el aula de técnicas de trabajo de carácter grupal, individual y cooperativo, de tipo crítico y creativo. Mejora la capacidad de la expresión escrita y oral. Promociona la creatividad, tanto en grupo como individualmente. Mejora la capacidad crítica, a través de los debates sobre el mensaje explícito e implícito que puede contener el cómic y puede poner en evidencia diversos mensajes morales y también hacer surgir prejuicios.

Ahora bien, respecto a la historieta como estrategia, es importante entrever la relación con el área, sobre todo con la competencia que implica construir interpretaciones históricas y con la capacidad para elaborar explicaciones históricas. Al respecto, Blay (2015) menciona lo siguiente:

Lo que se debe establecer, una vez llegados a este punto, es en qué contribuye la historieta o puede aportar a la explicación de la Historia. Lo primero que surge es su visión distinta a la que presentan los manuales al uso. Saca del claustro académico la información histórica, que no quiere decir que se obvie, es necesaria, y el cómic es un complemento. Y, además, entretenido. La acción o narración, que en los textos se imagina, aquí se ve y, es al mismo tiempo, protagonista. Por esto, el valor de un suceso, en el guion histórico de un cómic, va estar determinado por la capacidad de representar en pocas viñetas o en una sola, dicho hecho significativo. Al mismo tiempo, el cómic puede modificar el modo de mirar las imágenes históricas, para esto se debe estar preparado. Igual que cuando se analiza una película se debe entender de cine, cuando se hace lo mismo de un cómic también se requieren conocimientos previos. Se ha de ser capaz de desentrañar todo lo que una viñeta o una página de la historieta nos quieren transmitir, no podemos quedarnos en el papel de receptores pasivos, hemos de ser analíticos (pp. 9-10).

Considerando lo expuesto por los diferentes autores, la historieta, por sus características, propicia una situación de aprendizaje donde se evidencia la interacción entre estudiantes, posibilita el trabajo en equipo, contribuye a que el aprendizaje se realice de una manera divertida y, sobre todo, aporta a la explicación de la historia.

Para culminar esta parte es importante resaltar lo siguiente, si es que consideramos la historieta como estrategia para abordar el problema de explicación de la causalidad histórica que presentan los estudiantes, también es importante considerar las técnicas que coadyuvarán a lograr una fase del proceso de aprendizaje que se espera conseguir con la estrategia seleccionada.

1.4. La causalidad en la Historia

Trabajar la causalidad con los estudiantes, es importante para comprender los hechos y procesos históricos, por lo tanto, es importante tener en cuenta estas consideraciones fundamentales.

Uno de los conceptos temporales y, por lo tanto, importante para aprender historia es la causalidad, para trabajar el principio de causalidad en los estudiantes, es necesario que el docente lo enfoque de manera progresiva, asignando sus aspectos menos complejos a los estudiantes de los primeros grados de estudio e ir complejizando a medida que los estudiantes avanzan. Es importante considerar los elementos de la causalidad que inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje de

la historia, en primer lugar, toda causa genera un mismo efecto, por lo tanto le antecede temporalmente; en segundo lugar, las reglas de interferencia, propician que los estudiantes realicen una observación selectiva para elegir las causas más adecuadas para elaborar la explicación histórica; finalmente la formulación de hipótesis que explican el vínculo de las causas considerando su dimensión (política, económica, social, cultural, religiosa, etc.) en un entramado teórico que prioriza las causas de primer orden sobre las de segundo y así sucesivamente (Prats, 2001).

Trabajar con los estudiantes, considerando lo expuesto, implica actividades previas que podrían consistir en la implementación de técnicas pertinentes para comprender la estructura causal del hecho o proceso histórico. Estas actividades posibilitarán que los estudiantes expliquen las causas y efectos a través de la historieta, permitiéndoles una comprensión más clara.

Sobre esto, se resalta el rol importante que tiene la información sobre hechos y procesos históricos que contienen los textos del área, pues con ella, los estudiantes podrán realizar actividades que les permitan desarrollar la capacidad para elaborar explicaciones históricas. “En términos generales, se ha venido manteniendo en los últimos años que los alumnos, sobre todo en la enseñanza secundaria, no solo deben conocer los acontecimientos históricos, sino también ser capaces de generar y comprender explicaciones al respecto” (Carretero, 1995, pp. 75-76).

Por otra parte, sobre las relaciones causa-efecto en el desarrollo de la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos y procesos históricos, se indica que, a la historia y a su estudio en las instituciones educativas, es obligatorio brindarle el procedimiento que actualmente la historiografía exige. En la concepción histórica, es conveniente el análisis de las relaciones causa-efecto puesto que, a partir de ello, los estudiantes estarían en la capacidad de construir interpretaciones históricas (López-Cordón y Martínez, 1996).

Asimismo, es importante destacar que, la causalidad histórica es considerada como un principio fundamental para que los estudiantes puedan comprender la historia y puede constituirse en una noción esencial de la especialidad histórica. Del mismo modo, comprender la causalidad histórica contribuye a que, los estudiantes logren aprendizajes que les permita manejar un conjunto de actividades estructuradas para trabajar con fuentes históricas y los saberes adquiridos, a partir de ello, elaborar una explicación histórica y diferenciar las interpretaciones de un proceso y los hechos que lo motivaron (Trepát, 1995).

Por todo lo expuesto, se considera muy significativo que el estudiante sepa distinguir y tener en consideración tanto las causas cercanas como las lejanas para que de este modo logren superar el problema identificado en el aula. Es fundamental que los estudiantes del segundo grado desarrollen la habilidad que implica explicar las causas y efectos de los hechos o procesos históricos estudiados, puesto que, en algunos casos no reconocen los acontecimientos previos que hayan suscitado un hecho histórico, en otros casos confunden las causas con efectos o seleccionan las causas no acorde a los criterios establecidos y en la mayoría de los casos evidencian problemas para diferenciar las causas principales de las secundarias y viceversa.

1.5. Técnicas para desarrollar la causalidad en la Historia

Sobre las técnicas, se afirma que, “son formas o procedimientos sistematizados y suficientemente probados que ayudan a desarrollar y organizar una actividad, según finalidades y objetivos pretendidos” (Carrillo, Velasco y Guevara, 2011, p. 57).

Al respecto, también afirma que son entendidas como una secuencia de pasos que el docente organiza y lo aplica para que el estudiante construya el conocimiento. Por lo general, la técnica es utilizada en un tema del área por lo cual es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje; y buscan a través de una serie determinada de acciones, uno o varios productos precisos (Carrillo et al., 2011, p. 57).

Ahora bien, se considera que las dificultades que los estudiantes tienen para explicar la causalidad de los procesos históricos en la información que se les presenta, es el principal obstáculo para que los estudiantes logren un apropiado desarrollo de la capacidad para elaborar explicaciones históricas. Por lo tanto, para contribuir al desarrollo de la historieta como estrategia innovadora es conveniente la aplicación de técnicas que favorezcan su proceso. Ante ello, las técnicas seleccionadas para ese propósito son el Diagrama del Por qué y el Diagrama Causa-Efecto.

1.5.1. Diagrama del Por Qué

Respecto a este organizador y su congruencia en la superación de la causa priorizada del problema objeto del proyecto de innovación, se afirma que, es una técnica, cuyo uso, permite la identificación de causas de hechos y procesos históricos, asimismo, también se señala que es una variación de la espina de Ishikawa o Diagrama Causa-Efecto. Se trata de una perspectiva general, estricta

para reconocer las razones de las causas de los diferentes problemas. Ahora bien, si se pretende lograr la identificación de las mismas, se tiene que realizar un primer grado de análisis que consiste en responder al por qué de un hecho o acontecimiento histórico. Las respuestas son las causas de primer grado y, de cada una de ellas, se obtiene respondiendo otra vez a la pregunta ¿Por qué? las causas de segundo grado. De este modo, se puede continuar realizando la misma pregunta e ir obteniendo como respuestas las causas de tercer, cuarto grado y así sucesivamente. (Campos 2005).

Para trabajar con esta técnica, en primer lugar, los estudiantes tienen que determinar el hecho o proceso histórico del cual se pretende realizar un análisis de su estructura causal, luego se escribe el hecho o proceso histórico en un rectángulo, sin olvidarse de escribir la pregunta ¿POR QUÉ? en mayúscula en el espacio donde se realizará el primer grado de análisis, es decir, las causas de primer grado. Estas deben ser colocadas en rectángulos frente a la pregunta, de esta manera, se relaciona las causas con el hecho o proceso histórico a través de segmentos de recta; para el segundo, tercer grado de análisis y más grados si es necesario, se repite el mismo procedimiento. De este modo el estudiante tiene la posibilidad de reconocer las causas y sub-causas del hecho o proceso, tema de estudio en Historia. Además, es importante destacar que, el uso de esta técnica contribuye a desarrollar el pensamiento reflexivo, mejora la perspectiva de solución de problemas y permite comprender la dinámica social (Campos, 2005).

De acuerdo a las afirmaciones del autor mencionado, se puede considerar la utilidad de esta técnica para el logro del objetivo priorizado de este proyecto de innovación que se está diseñando, puesto que, de una manera sencilla y compleja, los estudiantes según el grado de secundaria en la que se encuentran puede desarrollar actividades que les permita comprender por qué sucedieron los hechos y procesos históricos para luego explicarlos a través de la elaboración de historietas.

Del mismo modo, esta técnica es considerada como un organizador gráfico que posibilita a los estudiantes realizar un análisis profundo de las causas de un suceso histórico. El diagrama del por qué también desarrolla en los estudiantes capacidades y habilidades que les permite analizar y explicar hechos o procesos históricos, además de plantear alternativas de solución a situaciones problemáticas (Malgarejo, 2004).

1.5.2. Diagrama Causa-Efecto

Respecto a esta técnica llamada también espina de Ishikawa, se afirma que es apropiada para que los estudiantes comprendan y expliquen los hechos o procesos históricos con precisión. En el caso que la actividad implique una exposición, los estudiantes podrían utilizarlo como apoyo para explicar las relaciones entre las causas, y entre estas y el hecho o proceso histórico (Hernández, 2007).

Por otra parte, utilizar esta técnica en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje es muy oportuna, puesto que, propicia en los estudiantes el desarrollo de capacidades específicas que implica la clasificación, jerarquización, organización, asociación y evaluación de las causas de los hechos o procesos históricos estudiados en clases, que a su vez permitiría que elaboren explicaciones históricas.

Ahora bien, respecto a la elaboración de la espina de Ishikawa en el desarrollo de una sesión de clase en el área de Historia, Geografía y Economía, los estudiantes tiene que realizar lo siguiente: primero, reconocer el hecho, proceso, problema, situación o fenómeno relacionado con la historia, geografía o economía, lo cual tiene que ser analizado en principio de causalidad; después de esto, se procede a seleccionar los hechos o situaciones que lo produjeron que en este caso, serían las causas principales o de primer nivel. Una vez señaladas las causas principales, se realiza una observación selectiva para reconocer las razones que las explican, seleccionando de esta manera las causas secundarias o de segundo nivel. Asimismo, para obtener las causas terciarias o de tercer nivel, estas se logran indagando las razones por la cual se produjo cada una de las causas secundarias. Se sigue el mismo procedimiento si hay causas de cuarto o quinto nivel (Campos, 2005).

Del mismo modo, cabe destacar que, al implementarse esta técnica en el aspecto educativo, se puede obtener muchos beneficios, por ejemplo: los estudiantes podrán identificar las verdaderas razones que condujeron a que se produzca un hecho o proceso histórico. También puede ser utilizado como una herramienta para encontrar alternativas de solución a los problemas identificados; permite el análisis de situaciones, problemas o hechos y su posterior explicación bajo principios de causalidad teniendo en cuenta los diversos grados que presenta la estructura del organizador. Por otra parte, permite a los estudiantes vincular un

tema de investigación con sus variables dependientes e independientes; del mismo modo, propicia el pensamiento reflexivo de los estudiantes (Campos, 2005).

Algo muy relevante que se tiene que tener en cuenta respecto a esta técnica, es que posibilita relacionar una idea principal con ideas secundarias de un texto, especialmente a los estudiantes de menor edad, para que suceda esto, los estudiantes dibujan la figura de un pescado, luego en la parte interna dibujan una línea gruesa que sería la espina principal, a partir de ella, se dibujan espinas delgadas en la parte superior e inferior. Con la figura terminada, los estudiantes proceden a escribir la idea principal en la espina gruesa y las secundarias en las espinas delgada (Campos, 2005).

Para el propósito de este proyecto de innovación educativa, la importancia de estas técnicas radica en su implementación a través de las actividades programadas en las sesiones de aprendizaje puesto que, la elaboración de las mismas contribuirá a que los estudiantes desarrollen esa noción temporal que implica la causalidad, necesaria para la secuencia de los hechos, esto será muy significativo cuando los estudiantes elaboren sus historietas para explicar las causas y efectos de un determinado hecho o proceso histórico.

2. IMPORTANCIA DE LAS EXPLICACIONES HISTÓRICAS

Para efectos del enfoque por competencia que implica el desarrollo de capacidades, es primordial que los estudiantes le otorguen sentido a la información de los hechos y procesos históricos que se presentan en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje. Sin embargo, este aspecto lamentablemente los estudiantes lo presentan como contrariedad, de acuerdo a los registros realizado a través de las observaciones en el aula.

Ahora bien, en referencia a explicar, Arias et al. (2009) manifiestan que, consiste en interpretar, otorgar o declarar el sentido de una cosa o de la información que recibe a cerca de situaciones, fenómenos acontecimientos, etc. valiéndose de lo explícito e implícito. También menciona que consiste en concebir, ordenar o expresar de un modo personal la realidad, teoría, concepto u otros. En ese sentido, el desarrollo de esta habilidad se evidenciará cuando el estudiante explica el sentido de los hechos, otorga significados a los datos, descubre los mensajes ocultos, etc.

Por otra parte, Casares (2006) quien cita a Collingwood considera que la historia es ante todo interpretación (fundamentalmente contemporánea), y el

historiador o el estudiante de historia encontrará casi siempre los hechos que busca (p.3).

También se afirma que una buena teoría de la historia implica obtener un mayor significado del pasado, en tanto que, el dinamismo de la historia se da mediante el vínculo del pasado, presente y futuro; la historiografía se sustenta desde una fundamental orientación hacia el pasado. Las dos materias convergen en la comprensión y explicación histórica, sin embargo, proponen su objetividad desde una diferencia esencial en el conocimiento histórico (Casares, 2006).

Respecto a las explicaciones históricas, es destacar lo siguiente, “cuando ponemos palabras a nuestros conocimientos, ideas o sentimientos, éstos adquieren una nueva dimensión, se reinterpretan, se toma conciencia de lo que se ha aprendido y se ponen así las bases para la gestión y el control de la propias capacidades y conocimientos. La actividad mental, intencional y reflexiva, requiere del lenguaje y, a su vez, el lenguaje contribuye a la interpretación y asimilación de los contenidos” (Pérez y Zayas, 2007, p. 7).

No obstante, es oportuno considerar algunas evidencias de investigación, puesto que, también se refleja en el contexto educativo en la que se implementará este proyecto innovador.

[...] mientras 90% de los docentes declara que la historia es un saber construido en base a interpretaciones diversas, el 46% de los estudiantes cree que la historia es un relato objetivo sobre el pasado; mientras que el grueso de los profesores cree que la principal utilidad de la enseñanza de la historia es permitir a los estudiantes situarse en el mundo actual o analizar el presente desde su historicidad, la mayoría de sus estudiantes creen que su principal utilidad es ampliar su cultura general o conocer los hechos del pasado (Henríquez, 2011, p. 20).

Por otro lado, el autor hace referencia que, “en los colegios particulares pagados, que como se señaló educan a la elite, el 64% de los estudiantes señalan que la historia es un saber construido en base a interpretaciones diversas y relativas, en los colegios municipales, que educan a los sectores más vulnerables, esa convicción alcanza sólo al 49%, mientras que el restante 51% sigue pensando que la historia es un relato objetivo sobre el pasado” (Henríquez, 2011, p. 20). De allí la importancia de encontrar mejoras al problema identificado.

Ahora bien, teniendo en cuenta las características de los estudiantes que se beneficiarán con este proyecto, estas coinciden con la expresión, que afirma que, los estudiantes llegan a la secundaria con un conjunto de conocimientos producto de tres o cuatro años de búsqueda, se encuentran con un nuevo contexto social y

relacional a la vez que se enfrentan con nuevos objetos, mucho de ellos desconocidos. No obstante, los alumnos conocen mucho más de lo que pueden expresar que conocen, construyen representaciones del mundo e interpretan hechos, acontecimientos e informaciones que reciben en la institución educativa o fuera de ella (Boggino, 2004).

En ese sentido, los estudiantes, a partir de la información histórica, deberían desarrollar habilidades que les permita encontrar respuestas respecto a los relatos históricos, asimismo, realizar interpretaciones críticas a cerca de las mismas, esto les permitirá a su vez desarrollar la capacidad para elaborar explicaciones históricas en función, incluso, de una posible distorsión, así como, manifestar los problemas que aparecen cuando uno trata de realizar una interpretación histórica imparcial.

Ahora bien, si bien es cierto que, los historiadores en sus juicios sobre los procesos históricos son influidos por sus creencias, su nacionalidad, sus valores; también es cierto que los estudiantes en el desarrollo de su aprendizaje, deben entender la historia como un conocimiento científico, es el único modo de elaborar explicaciones históricas con rigurosidad y objetividad pese a la eventualidad de sus deducciones (Prats 2001).

Asimismo, “es importante que la Historia no sea para los escolares una verdad acabada, o una serie de datos y valoraciones que deben aprenderse de memoria. Es imprescindible que la Historia se trabaje en clase incorporando toda su coherencia interna y ofreciendo las claves para acercarse a su estructura como conocimiento científico del pasado” (Prats, 2001, p. 21).

Otro punto importante que como docente del área de Historia, Geografía y Economía se debe tener en cuenta es que, “a partir de la selección e interpretación de hechos y procesos, el historiador escribe la historia; y en la misma proyecta y recrea una experiencia, en cuya formación y desarrollo colaboran ideas, creencias, costumbres y otros muchos condicionantes sociales del conocimiento y de la verdad históricos” (Sánchez, 1995, p. 71).

Ante lo referido, es oportuno recalcar la coincidencia con el problema base del proyecto y la necesidad de encontrar mejoras. Por lo tanto, existe la convicción que el desarrollo de la capacidad para elaborar explicaciones sobre procesos históricos traerá consigo que los estudiantes comprendan las acciones, las situaciones, las motivaciones que produjeron los acontecimientos históricos. Esto creará en los estudiantes una nueva perspectiva en su aprendizaje respecto al

área, involucrándose con su historia además de entender su pasado para comprender el momento que viven.

2.1. Competencias y capacidades del área de Historia, Geografía y Economía

En la actualidad, el ministerio de educación a través del currículo nacional para educación básica regular, propone el enfoque curricular por competencias y su desarrollo se ha convertido en un asunto de preocupación principalmente para los docentes; es por ello que, el afán de evidenciar su desarrollo los ha llevado a diseñar e implementar diversas estrategias en proyectos innovadores.

Respecto al concepto de competencia, en el Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, el Ministerio de educación (MINEDU, 2009) lo define como la aptitud que debe haber desarrollado el estudiante al finalizar la educación básica regular. Esta facultad permite que la persona pueda afrontar diversos problemas de manera responsable utilizando de manera adecuada e ingeniosa sus conocimientos y habilidades, información o herramientas, así como sus valores, emociones y actitudes. En ese sentido se puede considerar a la competencia como un aprendizaje profundo, ya que su desarrollo es recurrente a lo largo de la educación básica regular en la que los estudiantes transfieren y combinan apropiadamente diversas capacidades para afrontar situaciones problemáticas de contexto y lograr los objetivos. El desarrollo de las competencias se realiza de manera progresiva cada ciclo escolar permite que los estudiantes alcancen niveles más altos de desempeño, esto debido a que, su desarrollo se va complejizando en cada grado, ciclo y nivel para lograr que los estudiantes sean competentes, es decir sepan actuar de acuerdo al contexto.

Asimismo, se puede afirmar que esta definición ha sido confirmada en el nuevo Currículo Nacional de la Educación Básica por el Ministerio de Educación (MINEDU, 2016), pues destaca el concepto de competencia para propósitos pedagógicos con la siguiente afirmación:

La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. Asimismo, ser competente es combinar también determinadas características personales, con habilidades socioemocionales que hagan más eficaz su interacción con otros. Esto le va a exigir al individuo mantenerse alerta respecto a las disposiciones subjetivas, valoraciones o estados emocionales personales y de los otros, pues estas dimensiones influirán tanto en la evaluación y selección de alternativas, como también en su desempeño mismo a la hora de actuar (p.36).

Ahora bien, el área de Historia, Geografía y Economía propone tres competencias que están orientadas al desarrollo de capacidades para entender los procesos históricos, ambientales y económicos; con la ayuda de los cuales se desea contribuir a la formación de personas conscientes de sus derechos y obligaciones, en otras palabras, sujetos que asuman responsablemente su ejercicio ciudadano.

De acuerdo a las Rutas del Aprendizaje, Ministerio de Educación (MINEDU, 2015), la primera competencia “Construye interpretaciones históricas” consiste en que, los estudiantes progresivamente, a lo largo de la educación básica regular logren comprender que su existencia y las circunstancias que los rodean vienen a ser efectos de los acontecimientos del pasado; no obstante, al mismo tiempo, logren entender que desde su presente están labrando su futuro. Conocer y comprender el pasado, además de saber el rumbo que se sigue, contribuye a desarrollar identidades y a comprender y valorar la diversidad. Por otra parte, la segunda competencia “Actúa responsablemente en el ambiente” implica que los estudiantes desarrollen una conciencia ambiental, para ello es necesario que adopten una perspectiva que considere al ambiente como resultado de la relación entre los componentes naturales y sociales. Por último, la competencia “Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos” tiene el propósito de desarrollar capacidades que permita que el estudiante se sienta parte del sistema económico y financiero y a partir de ello, administren los mencionados recursos de modo sensato.

Considerando lo expuesto, es importante recalcar que cada una de las competencias del área desarrollan capacidades. En ese sentido, el Ministerio de Educación a través de las rutas de aprendizaje, indica que, en el marco del enfoque curricular por competencias se considera a la capacidad como las capacidades propias del ser humano, en ese sentido, las capacidades que forman parte de una competencia es la combinación de conocimientos de un campo más específico, su grado de desarrollo, genera también el desarrollo de la competencia. Es importante conocer que, si bien es cierto, las capacidades se pueden trabajar de manera separada, es su combinación la que permite alcanzar su progreso, es decir, este proceso es imprescindible si se desea formar estudiantes competentes que afronten situaciones problemáticas en contexto diversos (MINEDU, 2015).

Del mismo modo como en el caso de “Competencia” el concepto de “Capacidad”, también ha sido considerado en el Currículo Nacional de la Educación

Básica (MINEDU, 2016) pues, de forma similar redefine este término de la siguiente manera:

Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas. Los conocimientos son las teorías, conceptos y procedimientos legados por la humanidad en distintos campos del saber. La escuela trabaja con conocimientos contruidos y validados por la sociedad global y por la sociedad en la que están insertos. De la misma forma, los estudiantes también construyen conocimientos. De ahí que el aprendizaje es un proceso vivo, alejado de la repetición mecánica y memorística de los conocimientos preestablecidos (p.37).

Por lo expuesto, considerando estos fundamentos teóricos como sustento para el diseño y posterior implementación de este proyecto de innovación es importante resaltar que la capacidad en la que se enfocará para abordar el problema identificado corresponde a la competencia: Construye interpretaciones históricas.

2.2. Capacidad para elaborar explicaciones históricas

De acuerdo a las Rutas de Aprendizaje, una de las capacidades que contribuye a desarrollar la competencia que consiste en construir interpretaciones históricas es la capacidad denominada “elabora explicaciones históricas reconociendo la relevancia de determinados procesos”.

Esta capacidad implica que los estudiantes, considerando un hecho o proceso histórico, realizan explicaciones con razonamientos justificados en evidencias; para ello, utilizan apropiadamente nociones históricas, y de acuerdo a sus dimensiones, organizan por jerarquía y explican las causas de los hechos o procesos históricos vinculándolas con los propósitos de los personajes históricos. Ahora bien, para alcanzar esta relación, considera los móviles de los personajes, sus maneras de interpretar el mundo y el contexto histórico en las que vivieron; asimismo, determinan una diversidad de efectos y a partir de ellos, establece sus repercusiones en la actualidad. Durante este desarrollo los estudiantes, comprenden que, desde su presente, están construyendo su porvenir (MINEDU, 2015).

Del mismo modo, sobre la capacidad cuyo desarrollo es priorizado en este proyecto, a través del Currículo Nacional de la Educación Básica, (MINEDU, 2016) manifiesta lo siguiente:

La explicación de las múltiples causas y consecuencias de estos. Supone reconocerse como sujeto histórico, es decir, como protagonista de los

procesos históricos y, como tal, producto de un pasado, pero que, a la vez, está construyendo su futuro. Elabora explicaciones sobre procesos históricos: es jerarquizar las causas de los procesos históricos relacionando las motivaciones de sus protagonistas con su cosmovisión y la época en la que vivieron. También es establecer las múltiples consecuencias de los procesos del pasado y sus implicancias en el presente, así como reconocer que este va construyendo nuestro futuro (p.119).

Es importante recalcar que el tema de interés de este proyecto innovador está relacionado con la competencia que implica la construcción de interpretaciones históricas, tema que obviamente corresponde al área de Historia, Geografía y Economía, ya que según las observaciones y los registros del diario docente, es recurrente que los estudiantes, principalmente de un aula del 2º grado de secundaria y las demás en las cuales se labora como docente del área mencionada, presentan dificultades para explicar el sentido de los hechos y procesos históricos.

Al respecto, se considera significativo estudiar este caso puesto que, de acuerdo al Diseño Curricular Nacional (MINEDU, 2009) se establece lo siguiente:

El área de Historia, Geografía y Economía tiene como finalidad la construcción de la identidad social y cultural de los adolescentes y jóvenes y el desarrollo de competencias vinculadas a la ubicación y contextualización de los procesos humanos en el tiempo histórico y en el espacio geográfico, así como su respectiva representación [...].El desarrollo del área promueve el acceso a conocimientos sobre los procesos históricos, sociales, económicos y políticos del Perú y del Mundo; y enriquece la percepción de los estudiantes, al proporcionarles referencias temporales y espaciales. Las referencias temporales y espaciales permiten al estudiante, saber de dónde vienen y dónde se sitúan generando una base conceptual para la comprensión de hechos y procesos históricos, políticos, geográficos y económicos básicos y complejos (p. 383).

Estas definiciones sobre la capacidad que se pretende desarrollar con la implementación de este proyecto de innovación pedagógica y la relevancia que implica el desarrollo de la competencia para construir interpretaciones históricas, llevaron a considerar el uso de la historieta como estrategia principal, que apoyado en la aplicación de técnicas de aprendizaje en las actividades de clase, encaminará a los estudiantes a elaborar explicaciones teniendo en cuenta el principio de causalidad de los hechos o procesos históricos.

2.3. La explicación causal y multicausal de la Historia

Lograr que el estudiante comprenda la estructura causal de un hecho o proceso histórico fue el motivo del diseño de este proyecto, pues reconocerse como

sujeto histórico implica explicar las diversas causas y efectos de los principales hechos de la historia en sus diferentes dimensiones.

Ahora bien, se conoce que el conocimiento histórico está basado en narraciones, pero también en la explicación de los hechos y procesos históricos, de sus causas y sus efectos; sin embargo, estas relaciones no deben limitarse a relaciones simples entre una causa y su suceso posterior. Los hechos y procesos históricos se explican a menudo en el marco de una compleja red de relaciones causales y motivacionales; en otras ocasiones, los hechos históricos se interpretan sucesivamente como efecto de una serie de hechos anteriores y como causa de otros posteriores. Todo ello explica los problemas que los estudiantes encuentran para razonar con contenidos históricos de carácter multicausal. Ha sido notorio, por ejemplo, que los estudiantes tienden a hacerlo simple las explicaciones causales acerca de los procesos históricos. Dicha simplificación puede producirse porque le dan más importancia a las causas temporalmente más próximas dejando de lado a las más lejanas, o por una tendencia narrativa, que resalta las causas que forman parte de la principal línea de cambio, en perjuicio de otros que hacen más compleja o restan coherencia al relato (Carretero y Montanero, 2008).

Por otra parte, en el ambiente escolar la interpretación histórica, que incluye las causas y los efectos se suele dar cerrada, como si fuera un axioma, y el alumnado con dificultad puede suponer cómo se ha llegado a ello. Por lo tanto, esta parte del proceso de aprendizaje es importante, ya que permite hacer sucesivas aproximaciones para poder llegar a elaborar una interpretación razonada y basada en evidencias (Prats, 2001).

Con respecto a la adquisición del concepto de causalidad, en las etapas correspondientes al primer y segundo grado del nivel secundario, el estudiante ya está en la capacidad de diferenciar tipos de causas, aun cuando esta capacidad de distinción no está generalizada; sin embargo, hasta el final de esta etapa le resultará bastante complejo entender que un hecho puede tener más de una causa. Por lo tanto, estos conceptos solo pueden trabajarse a partir de situaciones de contexto. Además, los autores afirman que es discutible que se puedan aplicar al tiempo histórico. Solamente cuando nos encontramos ante estudiantes de cuarto y quinto grado de la educación secundaria básica puede iniciarse a desarrollar actividades de aprendizaje que permita abordar el principio causal de un modo global, es decir, estableciendo una red de relaciones causa-efecto entre diversos hechos y situaciones (Prats, 2001).

Por lo expuesto, trabajar los hechos y procesos históricos bajo el principio de causalidad es consecuente con la propuesta del currículo nacional de la educación básica, puesto que, en el desarrollo de las capacidades y por ende de la competencia, el docente tiene que considerar los ciclos de las estudiantes para complejizar las actividades que implica el trabajo con temas causales. Lograr que los estudiantes expliquen las diferentes causas y efectos de hechos o procesos histórico es muy importante por diversas razones, ya que, implica que los mismos desarrollen la competencia para construir interpretaciones históricas, desarrollen un pensamiento histórico y principalmente, entiendan la historia como un conocimiento que permita comprender los antecedentes de la realidad.



TERCERA PARTE: DISEÑO DEL PROYECTO

1. DATOS GENERALES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

N°/ NOMBRE	I.E. 3082 “Paraíso Florido”		
CÓDIGO MODULAR	1247832		
DIRECCIÓN	Calle 3 s/n	DISTRITO	San Martín de Porres
PROVINCIA	Lima	REGIÓN	Lima Metropolitana
DIRECTOR (A)	Diego Pío Ataucuri Condo		
TELÉFONO	5040509	E-mail	diegoataucuric@gmail.com
DRE	Lima Metropolitana	UGEL	UGEL 02

2. DATOS GENERALES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

NOMBRE DEL PROYECTO	La historieta como estrategia para explicar la causalidad histórica.		
FECHA DE INICIO	11 de marzo del 2019	FECHA DE FINALIZACIÓN	29 de noviembre del 2019

EQUIPO RESPONSABLE DE LA FORMULACIÓN DEL PROYECTO

NOMBRE COMPLETO	CARGO	TELÉFONO	E-mail
César Amado Carbajal	Docente	996568228	cesamcarbajal@gmail.com

EQUIPO RESPONSABLE DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO

NOMBRE COMPLETO	CARGO	TELÉFONO	E-mail
Diego Pío Ataucuri Condo	Director	945259901	diegoataucuric@gmail.com
Daniel Dongo Contreras	Subdirector	991636076	Daniel293@gmail.com
César Amado Carbajal	Docente HGE	996568228	cesamcarbajal@gmail.com

PARTICIPANTES Y ALIADOS DEL PROYECTO

PARTICIPANTES	ALIADOS
César Amado Carbajal	Minedu (Perueduca)
Víctor Moisés Aparcana Elías	
Natalia De la Cruz De la Cruz	APAFA de la I.E.
Guadalupe Olivares Cristobal	

3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

BENEFICIARIOS DIRECTOS	<ul style="list-style-type: none"> 117 estudiantes del segundo grado de secundaria. 4 docentes del área de Historia, Geografía y Economía
BENEFICIARIOS INDIRECTOS	<ul style="list-style-type: none"> Los padres de familia de la comunidad educativa de la I.E. 3082 “Paraíso Florido” puesto que por sus hijos entenderán la historia como un conocimiento que permita comprender los antecedentes de la realidad local, regional y nacional

4. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

La Institución Educativa 3082 “Paraíso Florido” cuenta con un grupo de docentes con espíritu innovador y que se capacitan continuamente; asimismo cuenta con estudiantes talentosos que participan en las diferentes actividades académicas, culturales y deportivas organizadas por la UGEL 02, puesto que los convocan a concursos locales, regionales y nacionales y que son beneficiarios de recursos y materiales proporcionados por el ministerio de educación. Sin embargo, de acuerdo a lo observado en el aula muchos estudiantes evidencian un bajo nivel en la comprensión lectora, conductas disruptivas, desconcentración y desmotivación en el desarrollo de las sesiones; además de la falta de compromiso de los padres en el proceso de aprendizaje.

Ahora bien, considerando los resultados de aprendizaje según las actas de consolidación de evaluación integral de la Institución Educativa 3082 “Paraíso Florido” de los últimos tres años y los resultados de las pruebas ECE en el año 2016, se puede afirmar que los estudiantes del segundo grado del nivel secundaria de la IE 3082 “Paraíso Florido” presentan bajo nivel de desempeño en la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos, identificándose como causa priorizada que los docentes no aplican estrategias de aprendizaje pertinentes para elaborar explicaciones históricas.

Este problema trae como consecuencias el bajo desempeño en la competencia construye interpretaciones históricas que presentan los estudiantes, dificultades para desarrollar el pensamiento histórico y que muchos de los estudiantes entiendan la historia como un conocimiento absoluto; todo esto trae como consecuencia que los estudiantes no logren explicar las causas y efectos sobre hechos o procesos históricos estudiados. Como puede entverse es muy importante realizar acciones que permitan revertir esta situación.

Ante esto, surge el interés de implementar un proyecto educativo innovador cuyo propósito permita que los estudiantes del segundo grado del nivel secundaria de la IE 3082 “Paraíso Florido” presenten alto nivel de desempeño en la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos considerando como objetivo central, la aplicación de estrategias de aprendizaje pertinentes para elaborar explicaciones históricas en la práctica pedagógica del docente. Esto permitirá que los estudiantes logren evidenciar un alto desempeño en la competencia construye interpretaciones históricas, desarrollar el pensamiento histórico y entender la historia como un conocimiento que permita comprender los

antecedentes de la realidad; para finalmente, contribuir a que los estudiantes logren explicar las causas y efectos de los hechos o procesos históricos estudiados.

Todo ello, será significativo para la Institución educativa puesto que además de ser consecuentes con el enfoque por competencias que propone el ministerio de educación, los estudiantes estarán motivados y desarrollarán capacidades de manera apropiada que a la postre permita el desarrollo de la competencia en mención, además se estará formando y consolidando docentes idóneos con preparación y capacitación permanente y con iniciativas de llevar a cabo proyectos que conduzcan a la solución de problemas.

En definitiva la implementación de este proyecto causará un impacto significativo en la mejora de la calidad educativa en la institución, ya que se pretende considerar este proyecto como un punto de partida para el desarrollo de otros proyectos que además de buscarle solución a los problemas identificados permita la mejora de la práctica pedagógica del docente y por ende el desarrollo de capacidades y competencias en los estudiantes para alcanzar el perfil de egreso señalado en el currículo nacional.

Este proyecto está estrechamente vinculado a la visión de la Institución Educativa, puesto que, por sus características, su implementación contribuirá a lo que pretende para el 2020, esto es, ser una institución líder caracterizado por formar estudiantes proactivos, capaces, competentes y con conciencia ambiental para afrontar los retos en un entorno cambiante y globalizado, dentro de una convivencia democrática. Del mismo modo, también refleja su relación con la misión de la Institución Educativa, ya que a través de la puesta en práctica del proyecto se brindará a los estudiantes un servicio de calidad promoviendo el desarrollo de capacidades, competencias y conciencia ambiental, basado en la práctica de valores y principios democráticos, con un equipo de profesionales con vocación de servicio y comprometidos en la renovación permanente de nuestra práctica pedagógica.

Es importante señalar que el proyecto es viable, dado que, reúne características y condiciones que aseguran el cumplimiento de sus metas y objetivos, se afirma esto porque el ambiente de aprendizaje es el apropiado, las aulas cuentan con recursos tecnológicos como proyector multimedia, los docentes muestran actitud de compromiso con la mejora continua de su práctica pedagógica y como se mencionó los estudiantes cuentan con el material proporcionado por el Ministerio de Educación como son los textos escolares y cuadernos de trabajo y en

su mayoría demuestran talento, queda entonces, lograr el compromiso de los padres de tal manera que los estudiantes asistan puntualmente con un soporte afectivo que contribuya a mejorar su desempeño en las clases.

Ahora bien, respecto a la financiación del proyecto se está considerando contribuciones económicas de la I.E. de APAFA y de los propios docentes involucrados en el proyecto, cabe recalcar que se buscará apoyo de instituciones para el desarrollo de los talleres. Asimismo, la sostenibilidad del proyecto estará basado principalmente en la reflexión de los docentes involucrados, como se afirmó anteriormente, dado a que existe la convicción de que el proyecto sea exitoso, está será socializada después de su implementación resaltando sus logros y así ser considerada base para implementar proyectos para mejorar otras capacidades que contribuyan a desarrollar las otras competencias del área y luego alcanzar mejoras en las demás competencias de las diferentes áreas.

5. OBJETIVOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Fin último	Los estudiantes logran explicar las causas y efectos de los hechos o procesos históricos estudiados
Propósito	Los estudiantes del segundo grado C de secundaria de la IE 3082 “Paraíso Florido” presentan alto nivel de desempeño en la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos
Objetivo Central	El docente aplica estrategias de aprendizaje pertinentes para elaborar explicaciones considerando la causalidad de los hechos o procesos históricos.

6. ALTERNATIVA DE SOLUCIÓN SELECCIONADA

OBJETIVO CENTRAL	El docente aplica estrategias de aprendizaje pertinentes para elaborar explicaciones considerando la causalidad de los hechos o procesos históricos.
RESULTADOS DEL PROYECTO	INDICADORES
Resultado 1. Docentes capacitados en estrategias de aprendizaje que promuevan la elaboración de explicaciones históricas bajo principio de causalidad	Indicador 1.1 Al cabo del año 2019, tres de los cuatro docentes de HGE fueron capacitados e incorporan a su práctica pedagógica estrategias de aprendizaje para trabajar la causalidad histórica.
Resultado 2. El docente incorpora en sus programaciones curriculares estrategias innovadoras que promueven el desarrollo de la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos en los estudiantes.	Indicador 2.1 Al cabo del año 2019, tres de los cuatro docentes de HGE intercambian experiencias en círculos de inter aprendizaje para incorporar estrategias innovadoras en sus programaciones curriculares.

Resultado 3. El docente implementa sus sesiones de aprendizaje fomentando la participación activa y colaborativa de los estudiantes	Indicador 3.1 Al cabo del año 2019 tres de los cuatro docentes de HGE implementan en sus sesiones de aprendizaje la historieta como recurso pedagógico para desarrollar la participación activa y colaborativa de los estudiantes.
---	--

7. ACTIVIDADES DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resultado N° 1: Docentes capacitados en estrategias de aprendizaje que promuevan la elaboración de explicaciones históricas bajo principio de causalidad			
Actividades	Metas	Recursos	Costos
Actividad 1.1: Curso sobre estrategias de aprendizaje para trabajar la causalidad histórica	1 curso virtual gratuito en el aula virtual del sistema digital Perúeduca.	Internet Hojas bond Impresiones resaltador	52.5 soles
Actividad 1.2: Taller para el desarrollo de estrategias de aprendizaje que promuevan la elaboración de explicaciones históricas bajo principio de causalidad	2 talleres al año	Hojas bond Plumones acrílicos Plumones de agua papelotes 2 Especialistas Proyector multimedia Laptop Cámara fotográfica Fotocopias Refrigerio	353.5 soles

Resultado N° 2: El docente incorpora en sus programaciones curriculares estrategias innovadoras que promueven el desarrollo de la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos en los estudiantes.			
Actividades	Metas	Recursos	Costos
Actividad 2.1: Círculos de inter aprendizaje colaborativo para diseñar estrategias innovadoras pertinentes para el desarrollo de la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos.	4 círculos de inter aprendizaje colaborativo	Plumones Papelotes Hojas bond Proyector multimedia Refrigerio USB de obsequio	208.5 soles
Actividad 2.2: Planificación y diseño de unidades de aprendizaje que	2 reuniones de programación al año	Hojas bond A4 Impresiones Fotocopias Refrigerio	60.5 soles

incorpore estrategias innovadoras para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos.	4 unidades de aprendizajes por grado		
---	--------------------------------------	--	--

Resultado N° 3: El docente implementa sesiones de aprendizaje fomentando la participación activa y colaborativa de los estudiantes			
Actividades	Metas	Recursos	Costos
Actividad 3.1: Planificación de sesiones de aprendizaje con metodologías activas y colaborativas	18 sesiones de sesiones de aprendizaje implementadas en cada sección de grado	Hojas bond A4 Impresiones Fotocopias	37.5 soles
Actividad 3.2: Implementación de sesiones de aprendizaje utilizando la historieta para evidenciar la participación activa y colaborativa de los estudiantes	144 productos (historietas) producidos por los estudiantes de cada sección de grado	Hojas bond A3 Hojas bond A4 Proyector multimedia Impresiones copias	217.5 soles

8. MATRIZ DE EVALUACIÓN Y MONITOREO DEL PROYECTO

OBJETIVO DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Sistematizar los resultados obtenidos durante la implementación de las sesiones de aprendizaje diseñadas para fomentar la participación activa y colaborativa de los estudiantes.
PROCESO Y ESTRATEGIAS PARA LA EVALUACIÓN Y EL MONITOREO DEL PROYECTO
<ol style="list-style-type: none"> Etapas iniciales: <ul style="list-style-type: none"> Presentación de la propuesta de implementación del proyecto innovador a los directivos y a la dirigencia de APAFA de la I.E. 3082 "Paraíso Florido" Convocatoria a los docentes del área de Historia; Geografía y Economía para su participación en el proyecto de innovación. Inscripción de los docentes participantes en cursos virtuales de capacitación en estrategias de aprendizaje dictados por Perúeduca y programación de talleres conducidos por especialistas calificados. Etapas de proceso: <ul style="list-style-type: none"> Ejecución del plan de trabajo de acuerdo al cronograma de actividades. Etapas de salida: <ul style="list-style-type: none"> Evaluación de los productos de los estudiantes Sistematización de los logros obtenidos con la implementación del proyecto de innovación. Reflexión sobre el impacto de la implementación del proyecto de innovación Informe final a la dirección de la I.E. 3082 sobre la implementación del proyecto de innovación

CUADRO 8.1

LÓGICA DE INTERVENCIÓN	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
Fin último Los estudiantes logran explicar las causas y efectos de los hechos o procesos históricos estudiados.	Al cabo del año 2019 el 90 por ciento de los estudiantes del de secundaria de la IE3082 “Paraíso Florido” explican las causas y efectos de los procesos históricos estudiados mediante el uso de historietas	Rúbricas de evaluación de historietas	La mayoría de estudiantes obtienen calificaciones entre 14 y 20, es decir algunos estudiantes evidencian el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado y otros demuestran incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas.
Propósito Los estudiantes del segundo grado C de secundaria de la IE 3082 “Paraíso Florido” presentan alto nivel de desempeño en la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos.	Al cabo del año 2019 el 90 por ciento de los estudiantes del segundo grado de la IE 3082 “Paraíso Florido” aplican el principio de causalidad en sus actividades y trabajos, que evidencian el desarrollo de la capacidad	Productos de los estudiantes en de cada sesión de aprendizaje.	Dejadez de algunos estudiantes en la elaboración de sus productos Escaso apoyo de padres de familia
Objetivo Central El docente aplica estrategias de aprendizaje pertinentes para elaborar explicaciones considerando la causalidad de los hechos o procesos históricos.	Al cabo del año 2019 tres de los cuatro docentes de HGE implementan en su práctica pedagógica estrategias de aprendizaje que permitan elaborar explicaciones considerando la causalidad de los hechos o procesos históricos.	Sesiones de aprendizaje. Portafolio del docente Fotografías	Un docente del área de Historia, Geografía y Economía no evidencian la implementación de estrategias en su práctica pedagógica
Resultado 1. Docentes capacitados en estrategias de aprendizaje que promuevan la elaboración de explicaciones históricas bajo principio de causalidad	Al cabo del año 2019 tres de los cuatro docentes de HGE fueron capacitados e incorporan a su práctica pedagógica estrategias de aprendizaje para trabajar la causalidad histórica.	Certificados de capacitación Informes de talleres	Participación de los docentes en cursos virtuales y talleres conducidos por especialistas calificados en estrategias de aprendizaje. Falta de apoyo

			financiero de la comunidad educativa.
Resultado 2. El docente incorpora en sus programaciones curriculares estrategias innovadoras que promueven el desarrollo de la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos en los estudiantes.	Al cabo del año 2019 tres de los cuatro docentes de HGE intercambian experiencias en círculos de inter aprendizaje para incorporar estrategias innovadoras en sus programaciones curriculares.	Programación anual Unidades de aprendizaje Sesiones de aprendizaje Productos de los estudiantes Fotografías	La mayoría de los docentes incorpora estrategias innovadoras en sus programaciones curriculares La mayoría de estudiantes elaboran productos que evidencien la incorporación de estrategias innovadoras. Los estudiantes desarrollan capacidades
Resultado 3. El docente implementa sus sesiones de aprendizaje fomentando la participación activa y colaborativa de los estudiantes.	Al cabo del año 2019 tres de los cuatro docentes de HGE implementan en sus sesiones de aprendizaje la historieta como recurso pedagógico para desarrollar la participación activa y colaborativa de los estudiantes.	Sesiones de aprendizaje Productos de los estudiantes Fotografías	La mayoría de los docentes implementan en sus sesiones de aprendizaje la historieta como recurso pedagógico Los estudiantes desarrollan capacidades Algunos estudiantes no se involucran con el desarrollo de la clase.

CUADRO 8.2

Resultado N° 1: Docentes capacitados en estrategias de aprendizaje que promuevan la elaboración de explicaciones históricas bajo principio de causalidad			
Actividades	Metas	Medio de Verificación	Informante
Actividad 1.1: Curso sobre estrategias de aprendizaje para trabajar la causalidad histórica	1 curso virtual gratuito en el aula virtual del sistema digital Perúeduca.	Certificados	Perúeduca
Actividad 1.2: Taller para el	2 talleres al año	Informe de talleres	Especialistas

desarrollo de estrategias de aprendizaje que promuevan la elaboración de explicaciones históricas bajo principio de causalidad			
--	--	--	--

Resultado N° 2: El docente incorpora en sus programaciones curriculares estrategias innovadoras que promueven el desarrollo de la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos en los estudiantes.			
Actividades	Metas	Medio de Verificación	Informante
Actividad 2.1: Círculos de inter aprendizaje colaborativo para diseñar estrategias innovadoras pertinentes para el desarrollo de la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos.	4 círculos de inter aprendizaje colaborativo	Informe de círculos de inter aprendizaje colaborativo	Docentes participantes
Actividad 2.2: Planificación y diseño de unidades de aprendizaje que incorpore estrategias innovadoras para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos.	2 reuniones de programación al año	Unidades de aprendizaje	Docentes participantes

Resultado N° 3: El docente implementa sus sesiones de aprendizaje fomentando la participación activa y colaborativa de los estudiantes.			
Actividades	Meta	Medio de Verificación	Informante
Actividad 3.1: Planificación de sesiones de aprendizaje con metodologías activas y colaborativas	18 sesiones de sesiones de aprendizaje por grado	Sesiones de aprendizaje	Docentes participantes
Actividad 3.2: Implementación de sesiones de aprendizaje utilizando la historieta para evidenciar la	144 productos (historietas) producidos por los estudiantes de cada sección de cada grado	Historietas	Estudiantes

participación activa y colaborativa de los estudiantes			
--	--	--	--

9. PLAN DE TRABAJO (Versión desarrollada Anexo 4)

ACTIVIDADES	RESPONSABLES	TIEMPO DE EJECUCIÓN EN SEMANAS O DÍAS
1.1 Curso sobre estrategias de aprendizaje para trabajar la causalidad histórica	Director	Los meses de marzo y abril del 2019
1.2 Taller para el desarrollo de estrategias de aprendizaje que promuevan la elaboración de explicaciones históricas bajo principio de causalidad	Subdirector	La primera semana de marzo y la primera semana de agosto del 2019
2.1 Círculos de inter aprendizaje colaborativo para diseñar estrategias innovadoras pertinentes para el desarrollo de la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos.	Prof. César Amado Carbajal	La última semana de marzo, La última semana de mayo, La última semana de julio y La última semana de setiembre del 2019
2.2 Planificación y diseño de unidades de aprendizaje que incorpore estrategias innovadoras para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos.	Prof. César Amado Carbajal	La primera semana de marzo y la primera semana de Agosto del 2019
3.1 Planificación de sesiones de aprendizaje con metodologías activas y colaborativas	Prof. César Amado Carbajal	Los meses de abril, mayo, junio, julio, agosto, setiembre, octubre y noviembre del 2019 La tercera, cuarta y quinta semana de abril del 2019; la primera, segunda y tercera semana de mayo del 2019; la cuarta semana de junio del 2019; la primera, segunda, tercera y cuarta semana de julio del 2019; la segunda, tercera y cuarta semana de setiembre del 2019; la primera semana de octubre del 2019; la segunda, tercera, cuarta y quinta semana de noviembre del 2019

3.2 Implementación de sesiones de aprendizaje utilizando la historieta para evidenciar la participación activa y colaborativa de los estudiantes	Prof. César Amado Carbajal	<p>Los meses de abril, mayo, junio, julio, agosto, setiembre, octubre y noviembre del 2019</p> <p>La tercera, cuarta y quinta semana de abril del 2019; la primera, segunda y tercera semana de mayo del 2019; la cuarta semana de junio del 2019; la primera, segunda, tercera y cuarta semana de julio del 2019; la segunda, tercera y cuarta semana de setiembre del 2019; la primera semana de octubre del 2019; la segunda, tercera, cuarta y quinta semana de noviembre del 2019</p>
--	----------------------------	--

10. PRESUPUESTO (Versión desarrollada Anexo 5)

ACTIVIDADES	COSTOS POR RESULTADO	FUENTE DE FINANCIAMIENTO
1.1 Curso sobre estrategias de aprendizaje para trabajar la causalidad histórica	406 soles	Recursos propios de la I.E.
1.2 Taller para el desarrollo de estrategias de aprendizaje que promuevan la elaboración de explicaciones históricas bajo principio de causalidad		
2.1 Círculos de inter aprendizaje colaborativo para diseñar estrategias innovadoras pertinentes para el desarrollo de la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos.	269 soles	APAFA
2.2 Planificación y diseño de unidades de aprendizaje que incorpore estrategias innovadoras para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos.		
3.1 Planificación de sesiones de aprendizaje con metodologías		APAFA

activas y colaborativas	255 soles	
3.2 Implementación de sesiones de aprendizaje utilizando la historieta para evidenciar la participación activa y colaborativa de los estudiantes		



FUENTES CONSULTADAS

- Alonso, M. (2010). *El cómic en la clase de ELE: una propuesta didáctica*. Recuperado de <https://marcoele.com/descargas/14/alonso-comic.pdf>
- Arias, L., Barrón, D., Becerra, M., Giraldo, E., Gomez, R., Huertas, M., & Torres, M. (2009). *Programa Nacional de Formación y Capacitación Permanente. Componente: Comunicación*. Módulo autoinstructivo. Lima: Unac, Escuela Nacional Superior de Folklore José María Arguedas y Ministerio de Educación.
- Arizmendi, M. (1975). *El comic*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Artabe, L. M. (2002). *El villano en la cultura popular occidental: el cómic de superhéroes norteamericano*, Santander: Trabajo de investigación de tercer ciclo inédito
- Baur, E. K. (1978). *La historieta como experiencia didáctica*. Ed. Nueva Imagen. Méjico.
- Blay, J. M. (Abril, 2015). Dibujando la Historia. El cómic como recurso didáctico en la clase de Historia. *Supervisión* 21, 36, 1-14. Recuperado de http://www.usie.es/SUPERVISION21/2015_36/SP_21_36_Articulo_Dibujando_la_Historia_Blay.pdf
- Boggino, N. (2004). *El constructivismo entra al aula*. Santa Fe: Homo Sapiens Ediciones.
- Campos, A. (2005). *Mapas conceptuales, mapas mentales y otras formas de representación del conocimiento*. Bogotá: cooperativa editorial Magisterio.
- Carretero, M. (1995). *Construir y enseñar las ciencias sociales y la historia*. Madrid: Aique Grupo Editor
- Carretero, M., & Montanero, M. (2008). *Enseñanza y aprendizaje de la Historia: aspectos cognitivos y culturales*. Recuperado de http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/ensenanza_aprendizaje_historia.pdf
- Carrillo, R., Velasco, A., & Guevara, M. (2011). *Fundamentos de la enseñanza y aprendizaje de la Historia, Geografía y Ciencias sociales*. Lima: Pucp Facultad de Educación.
- Casares, A. (2006). Historia, Razón y Método. Una introducción didáctico-programática a los problemas del método en las ciencias humanas. *A parte rei*, 47, 1-21. Recuperado de <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/casares47.pdf>
- Coscarelli, A. (2009). La historieta como recurso didáctico en la enseñanza de ELE. *Puertas Abiertas*, 5, 1-11. Recuperado de http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4356/pr.4356.pdf
- Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península.
- Henríquez, R. (2011). Un balance provisional de la investigación en enseñanza y aprendizaje de la historia en Chile en los últimos 30 años. *Clío & Asociados*, 15, 9-26. Recuperado de http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.5012/pr.5012.pdf

- Hernández, V. (2007). *Mapas conceptuales. La gestión del conocimiento en la didáctica*. México: Alfaomega grupo editor.
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. (2010). *Capacitación en estrategias y técnicas didácticas*. Recuperado de http://www.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/Est_y_tec.PDF
- López- Cordon, M. V., & Martínez, J. U. (1996). *Leer Historia. Análisis y comentarios de textos históricos*. México: Longman de México Editores, S.A. de C.V.
- Martín, A. (1978). *Historia del cómic español 1875-1939*. Ed. Gustavo Gil, Barcelona
- Melgarejo, H. (2004). Estrategias Metodológicas. *Innovando*, 30,1-40
- Ministerio de Educación. (2009). *Diseño curricular nacional de Educación Básica Regular*. Segunda edición. Lima: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del aprendizaje 2015, ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? Área curricular Historia, geografía y economía*. Quad/Graphics Perú S.A.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la educación Básica*. Dirección Regional de Lima Metropolitana
- Ministerio de Educación. (2017). *Evaluación Censal de estudiantes. ¿Cuánto aprenden nuestros estudiantes?* Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/DRE-Lima-Metropolitana-2016-2.pdf>
- Monereo, C., Castelló, M., Clariana, M., Palma, M., & Pérez, M. L. (1999). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Editorial Graó. Barcelona. Sexta edición
- Municipalidad de San Martín de Porres. (2011). *Plan de desarrollo concertado del Distrito de San Martín de Porres al 2021*. Recuperado de <http://www.imp.gob.pe/images/IMP%20-%20PLANES%20DE%20DESARROLLO%20MUNICIPAL/san martin de p orres plan de desarrollo concertado al 2021.pdf>
- Pérez, P., & Zayas, F. (2007). *Competencia en comunicación lingüística*. Madrid: Alianza Editorial.
- Pimienta, J. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje Docencia universitaria basada en competencias*, Ed. Pearson Educación, México.
- Prats, J. (2001). *Enseñar Historia: Notas para una didáctica renovadora*. Recuperado de http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/ensenanza_aprendizaje_historia.pdf
- Prats, J., Santacana, J., Lima, L., Acevedo, M., Carretero, M., Miralles, P., & Arista, V. (2011). *Enseñanza y aprendizaje de la Historia en la Educación Básica*. Secretaría de Educación Pública de la Universidad Pedagógica Nacional. México, D.F.
- Sánchez, J. (1995) *Para comprender la historia*. Navarra: Editorial Verbo Divino.
- Trepat, C. A. (1995). *Procedimientos en historia*. Un punto de vista didáctico. Barcelona: Editorial Graó.

ANEXOS

ANEXO 1

GLOSARIO DE CONCEPTOS

Estrategias de aprendizaje: Procedimiento organizado, formalizado y dirigido a alcanzar un propósito claramente determinado; su implementación en el desarrollo de la práctica pedagógica requiere de la aplicación de procedimientos y de técnicas que son elegidas y diseñadas por el docente. Por lo tanto, se concluye que, la estrategia de aprendizaje es el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas, cuyo objetivo es lograr el aprendizaje esperado.

Historieta: Es una expresión figurativa, una narrativa en imágenes que logra una perfecta compenetración e interrelación de palabra y dibujo gracias, fundamentalmente, a dos convenciones: la viñeta que distingue la continuidad del relato en el tiempo y en el espacio y el globo que encierra el texto y delimita al protagonista.

Causalidad: Es una noción temporal cuyos componentes influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia.

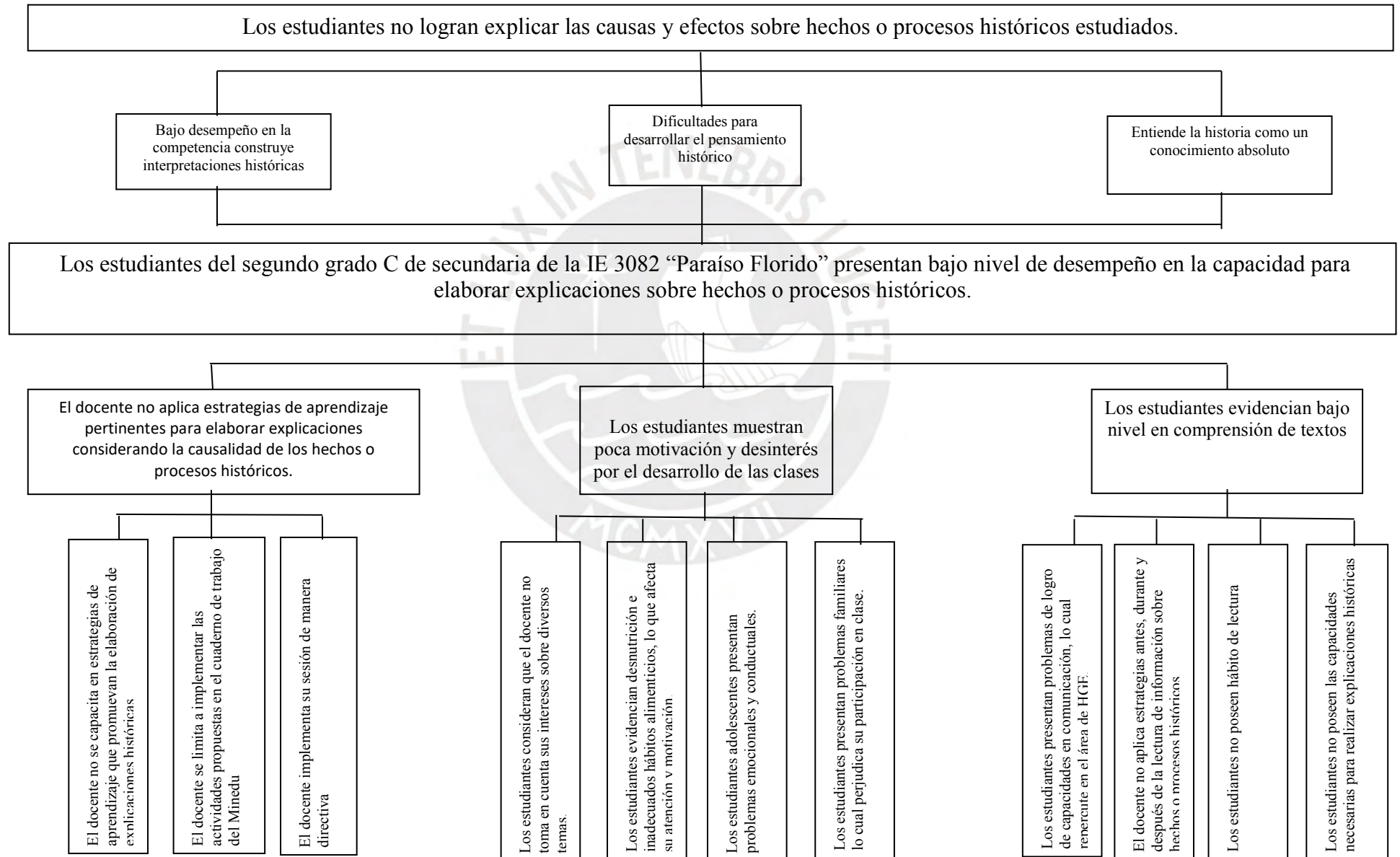
Técnicas: Formas o procedimiento sistematizados y suficientemente probados que ayudan a desarrollar y organizar una parte del aprendizaje que se persigue con la estrategia. Se entiende como una secuencia de pasos que el docente organiza y lo aplica para que el estudiante construya el conocimiento.

Competencias: Facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. Asimismo, ser competente es combinar también determinadas características personales, con habilidades socioemocionales que hagan más eficaz su interacción con otros.

Capacidades: Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas.

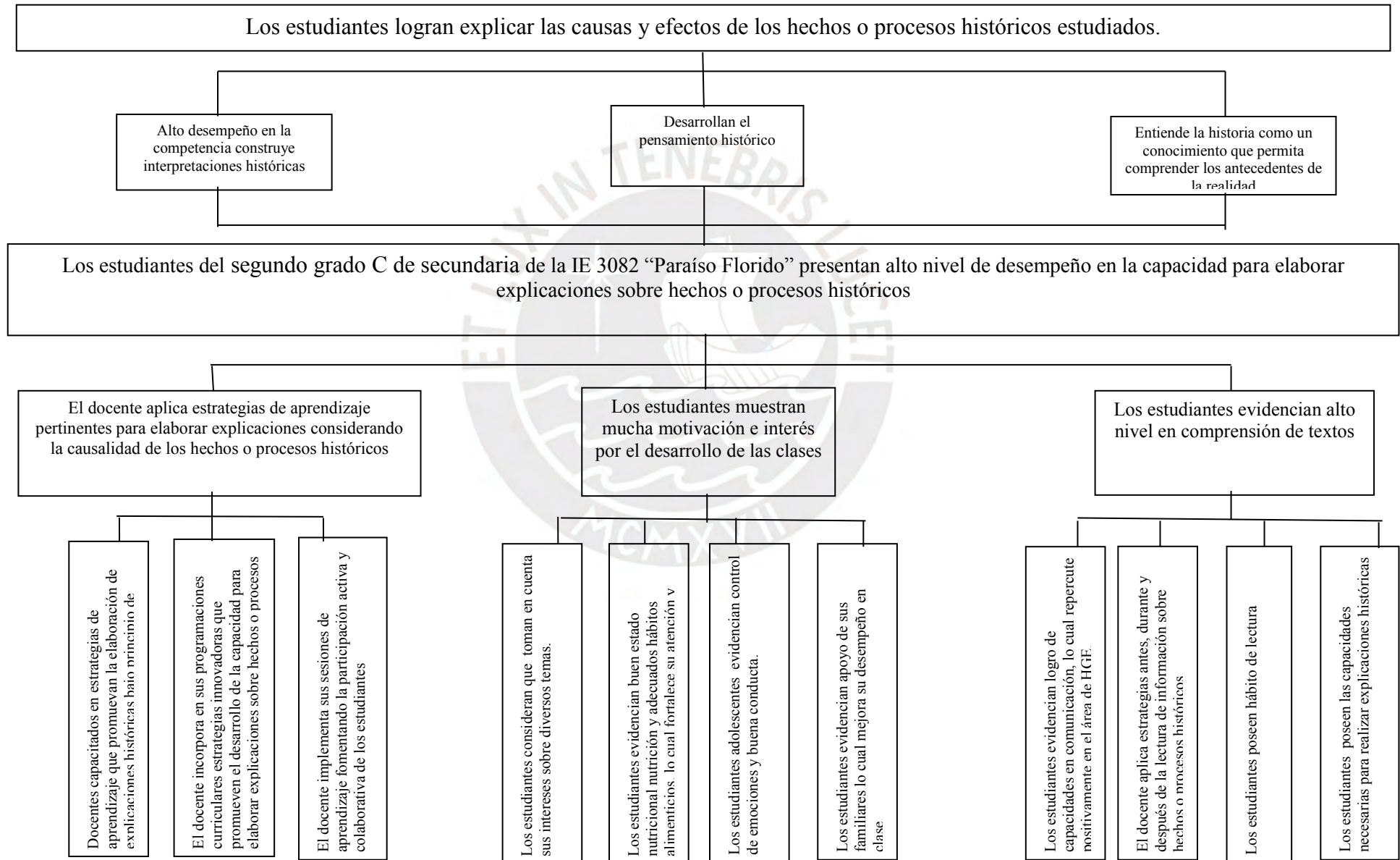
ANEXO 2

ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO 3

ÁRBOL DE OBJETIVOS



ANEXO 4

PRONAFCAP TITULACIÓN - FAE PUCP 2018

CRONOGRAMA: PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

RESULTADO	ACTIVIDAD	METAS	RESPONSABLES	MESES (2019)								
				Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre
1	1.1	1 curso virtual	Director	X	X							
1	1.2	2 talleres al año	Subdirector	X					X			
2	2.1	4 círculos de inter aprendizaje	Prof. César Amado Carbajal	X		X		X		X		
2	2.2	2 reuniones de Programación	Prof. César Amado Carbajal	X					X			
3	3.1	18 sesiones de aprendizaje	Prof. César Amado Carbajal		X	X	X	X		X	X	X
3	3.2	144 historietas	Prof. César Amado Carbajal		X	X	X	X		X	X	X

ANEXO 5								
PRONAFCAP TITULACIÓN - FAE PUCP 2018								
PRESUPUESTO: PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA								
Actividades	Rubro de gastos	Unidad de Medida	Cantidad	Costo Unitario (S/.)	Total (S/.)	Total Rubro (S/.)	Total Actividad (S/.)	Total Resultado (S/.)
Resultado 1								406
Actividad 1.1.							52.5	
Curso sobre estrategias de aprendizaje para trabajar la causalidad histórica	Materiales					32.5		
	hojas bond	millar	1	12.5	12.5			
	Resaltadores	unidad	10	2	20			
	Servicios					20		
	impresión	cientos	1	20	20			
	internet	horas	50	0	0			
	Bienes					0		
	Personal					0		
Actividad 1.2.							353.5	
Taller para el desarrollo de estrategias de aprendizaje que promuevan la elaboración de explicaciones históricas bajo principio de causalidad	Materiales					82.5		
	hojas bond	millar	1	12.5	12.5			
	plumon acrílico	unidad	10	3	30			
	plumon de agua	unidad	10	2	20			
	papelotes	ciento	1	20	20			
	Servicios					5		
	fotocopias	cientos	1	5	5			
	proyector multi	unidad	1	0	0			
	laptop	unidad	8	0	0			
	camara fotográfica	unidad	1	0	0			
	Bienes					66		
	Bebidas	six-pack	6	8	48			
	Galletas	six-pack	6	3	18			
	Personal					200		
	Especialista 1	horas	2	50	100			
	Especialista 2	horas	2	50	100			

Actividades	Rubro de gastos	Unidad de	Cantidad	Costo Unitario (S/.)	Total (S/.)	Total Rubro (S/.)	Total Actividad (S/.)	Total Resultado (S/.)
Resultado 2							208.5	269
Actividad 2.1.							208.5	
Círculos de inter aprendizaje colaborativo para diseñar estrategias innovadoras pertinentes para el desarrollo de la capacidad para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos.	Materiales					82.5		
	hojas bond	millar	1	12.5	12.5			
	Plumones	unidad	20	2.5	50			
	papelotes	ciento	1	20	20			
	Servicios					0		
	proyector multi	unidad	1	0	0			
					0			
					0			
					0			
					0			
	Bienes					126		
	Bebidas	six-pack	6	8	48			
	Galletas	six-pack	6	3	18			
	USB	unidad	4	15	60			
	Personal					0		
					0			
					0			
Actividad 2.2.							60.5	
Planificación y diseño de unidades de aprendizaje que incorpore estrategias innovadoras para elaborar explicaciones sobre hechos o procesos históricos.	Materiales					12.5		
	hojas bond A4	millar	1	12.5	12.5			
					0			
					0			
					0			
	Servicios					15		
	Impresiones	cientos	1	10	10			
	fotocopias	cientos	1	5	5			
					0			
					0			
	Bienes					33		
	Bebidas	six-pack	3	8	24			
	Galletas	six-pack	3	3	9			
	Personal					0		
					0			
					0			

Actividades	Rubro de gastos	Unidad de Medida	Cantidad	Costo Unitario (S/.)	Total (S/.)	Total Rubro (S/.)	Total Actividad (S/.)	Total Resultado (S/.)
Resultado 3								255
Actividad 3.1.							37.5	
Planificación de sesiones de aprendizaje con metodologías activas y colaborativas	Materiales					12.5		
	hojas bond	millar	1	12.5	12.5			
	Servicios					25		
	Impresiones	cientos	1	10	10			
	fotocopias	cientos	3	5	15			
					0			
					0			
	Bienes					0		
					0			
					0			
	Personal					0		
					0			
					0			
Actividad 3.2.							217.5	
Implementación de sesiones de aprendizaje utilizando la historieta para evidenciar la participación activa y colaborativa de los estudiantes	Materiales					192.5		
	hojas bond A3	Block por 100	18	10	180			
	hojas bond A4	millar	1	12.5	12.5			
					0			
					0			
	Servicios					25		
	proyector multi	unidad	1	0	0			
	Impresiones	cientos	1	10	10			
	fotocopias	cientos	3	5	15			
					0			
					0			
					0			
	Bienes					0		
					0			
					0			
	Personal					0		
					0			
					0			